

GB / USA

The creator of this game earns royalties on each set sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de ce jeu perçoit des royalties pour chaque boîte vendue... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic - B.P. 30
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

Informations à conserver.
Informazioni da conservare
Please keep for future reference
Bitte bewahren Sie die Regel gut auf
Informaciones a conservar
Informatie te bewaren
Informação a conservar

www.gigamic.com





2 - 4 spelers vanaf 8 jaar – speelduur: 15 tot 30 min.

INHOUD

60 kaarten, verdeeld in 6 series van 10 kaarten voor elk van de 6 personages ; De kaarten zijn tweezijdig bedrukt: een normale zijde en een 'spiegel'-zijde ; 1 Alice-kaart ; spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

Aan het eind van het spel krijgen de spelers punten voor het aantal kaarten dat ze van elk personage hebben verzameld (zie de puntentellingtabel); winnaar is degene die de meeste punten heeft verzameld.

VOORBEREIDING

- Met 2 spelers: alle personagekaarten worden gebruikt ; er worden 5 rondes gespeeld.
- Met 3 spelers: van elk personage worden er 2 kaarten uit het spel gehaald ; er worden 3 rondes gespeeld.
- Met 4 spelers: alle personagekaarten worden gebruikt ; er worden 3 rondes gespeeld.

Voor de eerste ronde wordt er geloot wie er mag beginnen. De eerste speler krijgt de Alice-kaart, schuift de andere 60 kaarten (48 bij 3 spelers) en legt ze op een stapel. Bij de volgende rondes mag steeds degene beginnen die in de ronde ervoor de Alice-kaart heeft bemachtigd.

Voor elke ronde legt de eerste speler de kaarten om en om met de spiegelzijde en de normale zijde boven in een patroon midden op tafel:

- bij 2 spelers in een patroon van 3x4 kaarten
 - bij 3 spelers in een patroon van 4x4 kaarten
 - bij 4 spelers in een patroon van 4x5 kaarten
- (fig.1: voorbeeld van het patroon bij 2 spelers)

SPELVERLOOP VAN EEN RONDE

- De speler die de Alice-kaart heeft, mag beginnen. Hij kiest een kaart uit het patroon op tafel en vervangt deze door de Alice-kaart.
- (fig.2: Arthur heeft de Alice-kaart. Hij pakt de Hoedenmaker, spiegelzijde, en vervangt deze door de Alice- kaart)
- De volgende speler (met de klok mee) mag kiezen of hij 1 of 2 kaarten wil pakken. Wil hij er twee, dan moeten deze naast elkaar liggen (horizontaal, verticaal of diagonaal).
- (fig.3: de volgende speler, Nina, pakt een Kat, spiegelzijde, en een Wit konijn, spiegelzijde)

Vanaf de derde beurt mag iedere speler kiezen of hij 1, 2 of 3 kaarten pakt. Deze kaarten moeten altijd naast elkaar liggen (horizontaal, verticaal of diagonaal). 2 kaarten met een lege plek ertussen, liggen niet naast elkaar. Indien een speler 3 kaarten wil pakken moeten deze op een aaneengesloten lijn liggen.

De spelers zijn verplicht om altijd minstens 1 kaart te pakken.

(fig.4 : de beurt is weer aan Arthur, die max. 3 kaarten mag nemen. Hij zou graag de Hoedenmaker, spiegelzijde, pakken en 2 Witte konijnen, normale zijde, maar dat kan niet want er zit een lege plek tussen de 2 Witte konijnen. Hij mag dus alleen de Hoedenmaker, spiegelzijde, en 1 Wit konijn, normale zijde, pakken. Dan besluit hij om 1 Kat, normale zijde, 1 Hoedenmaker, spiegelzijde, en 1 Rups, normale zijde, te nemen.)

De spelers leggen de gekozen kaarten in rijen voor zich neer, geselecteerd per personage. De kaarten moeten wel met dezelfde (normale of spiegel)zijde naar boven liggen, als dat ze in het patroon lagen.

(fig.5: op dit moment van het spel heeft Arthur 2 Hoedenmakers, spiegelzijde, 1 Kat, normale zijde en 1 Rups, normale zijde(a). Nina heeft 1 Kat, spiegelzijde, en 1 Wit konijn, spiegelzijde(b).)

Wanneer een speler een kaart van een personage neemt, waarvan hij al eerder de kaart met de tegengestelde zijde heeft gepakt, heffen beide kaarten elkaar op en moeten onmiddellijk worden weggelegd: een speler kan dus nooit zowel de normale als de spiegelzijde van een personage in zijn collectie hebben. Het kan gebeuren dat meerdere kaarten tijdens dezelfde ronde moeten worden weggelegd.

(fig.6: de beurt is aan Nina, die besluit om de Alice-kaart, een Wit konijn, normale zijde, en een Kat, spiegelzijde, te pakken. In haar collectie heeft ze al een Wit konijn, spiegelzijde; hierdoor annuleert ze dus de beide Witte konijnen en behoudt ze de Alice-kaart en 2 Katten, spiegelzijde).

De Alice-kaart pakken: evenals de andere personagekaarten, kunnen de spelers ook de Alice-kaart kiezen. De speler die de Alice-kaart heeft, mag bij de volgende ronde beginnen.

De ronde is afgelopen wanneer alle kaarten uit het patroon zijn gekozen; er wordt een nieuw patroon op tafel gelegd en de volgende ronde kan beginnen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na 5 rondes bij 2 spelers en na 3 rondes bij 3 of 4 spelers. Alle spelers tellen de punten van hun collectie bij elkaar op volgens de puntentelling in onderstaande tabel.

Aantal kaarten van elk personage	0	1	2	3	4	5+
Toegekende punten	5	1	3	6	10	15

De speler die de Alice-kaart heeft bij het tellen wint 4 punten.

Winnaar is de speler die de meeste punten heeft verzameld.

(fig.7 : voorbeeld puntentelling)



2 à 4 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie: 15 à 30 mn.

CONTENU

60 cartes, réparties en 6 séries de 10 cartes pour chacun des 6 personnages ;
les cartes ont deux faces, l'une normale et l'autre « miroir ».

1 carte Alice
règle du jeu.

BUT DU JEU

A la fin de la partie, les joueurs vont gagner des points en fonction du nombre de cartes qu'ils ont récoltées pour chaque personnage (voir tableau décompte des points) : celui qui cumule le plus de points l'emporte.

MISE EN PLACE

- A 2 joueurs : toutes les cartes Personnage sont utilisées;
il y aura 5 manches.
- A 3 joueurs : retirer 2 cartes pour chaque Personnage;
il y aura 3 manches.
- A 4 joueurs : toutes les cartes Personnage sont utilisées;
il y aura 3 manches.

Pour la première manche, le premier joueur est tiré au sort. Il prend la carte Alice puis mélange et empile les 60 autres cartes (48 à 3 joueurs). Pour les manches suivantes, le premier joueur sera celui qui a récupéré la carte Alice au tour précédent.

Avant chaque manche, le premier joueur pioche et place les cartes alternativement, face miroir puis face normale etc... , pour former une grille au centre de la table :

- à 2 joueurs il forme une grille de 3x4 cartes
- à 3 joueurs il forme une grille de 4x4 cartes
- à 4 joueurs il forme une grille de 4x5 cartes
(fig.1 : exemple de mise en place à 2 joueurs)

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur qui détient la carte Alice entame la manche. Il prend la carte de son choix sur la grille et pose Alice à sa place.

(fig.2 : Arthur a la carte Alice, il prend le chapelier face miroir et place sa carte Alice à la place.)

Le joueur suivant dans le sens horaire peut choisir de prendre 1 ou 2 cartes. Pour prendre plusieurs cartes, il faut que celles-ci soient voisines et alignées (orthogonalement ou diagonalement).

(fig.3 : la joueuse suivante Nina prend un Chat, face miroir et un Lapin blanc, face miroir.)

A partir du troisième tour, chaque joueur a le choix de prendre 1, 2 ou 3 cartes. Ces cartes doivent toujours être voisines et alignées horizontalement, verticalement ou diagonalement. 2 cartes séparées par un vide dans la grille ne sont pas considérées comme voisines. Si un joueur souhaite prendre 3 cartes, celles-ci doivent être placées sur une même ligne continue.

Un son tour, il est obligatoire de prendre au moins une carte.

(fig.4 : c'est de nouveau le tour d'Arthur qui peut prendre jusqu'à 3 cartes. Il aimerait prendre le Chapelier, face miroir et 2 Lapins blancs, faces normales, mais cela n'est pas possible car il y a un vide entre les 2 Lapins blancs. Il ne pourrait prendre que le Chapelier, face miroir et un seul Lapin blanc, face normale. A la place il décide de prendre un Chat, face normale, un Chapelier, face miroir et une Chenille, face normale.)

Les cartes récupérées sont posées par le joueur devant lui, et classées en colonnes, Personnage par Personnage. Attention à bien respecter la face (normal ou miroir) des cartes ramassées, en les conservant toujours sur la même face que lors de leur prise.

(fig.5 : à ce moment de la partie, Arthur a 2 Chapeliers, faces miroir, 1 Chat, face normale et une Chenille, face normale(a). Nina a 1 Chat, face miroir, et 1 Lapin blanc, face miroir(b).)

Si un joueur récupère une carte d'un personnage qu'il a préalablement récolté sous la face opposée, ces deux cartes s'annulent et sont immédiatement défaussées : un joueur ne peut donc jamais avoir dans sa collection un même Personnage sous face normale et sous face miroir. Il est possible d'avoir à défausser plusieurs cartes durant le même tour de jeu. Les cartes défaussées sont retirées du jeu.

(fig.6 : c'est le tour de Nina qui décide de prendre la carte Alice, le Lapin blanc, face normale, et le Chat, face miroir. Dans sa collection elle a déjà un Lapin blanc, face miroir : elle se défausse donc de ces 2 cartes Lapins et conserve la carte Alice et 2 chats faces miroir)

Prendre la carte Alice : la carte Alice peut être prise par les joueurs au même titre que les autres cartes Personnage. Le joueur qui récupère la carte Alice sera le premier joueur pour la manche suivante.

La manche se termine quand toutes les cartes de la grille ont été récupérées ; on entame alors une nouvelle manche en formant une nouvelle grille.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin après 5 manches à 2 joueurs et 3 manches à 3 ou 4 joueurs. Chaque joueur compte alors les points de sa collection en suivant le tableau de décompte suivant.

Nombre de cartes pour chaque personnage	0	1	2	3	4	5+
Points de victoire	5	1	3	6	10	15

Le joueur qui détient la carte Alice lors du décompte gagne 4 points.

Le gagnant est le joueur qui cumule le plus de points.

(fig.7 : exemple de décompte)